1 安全に使用するために

## はじめに

2 ゲーム紹介
3 操作方法
4 1Pと2Pの切り替え
5 ダウンロードプレイ
6 ゲームの始めかた
7 ゲームの終わりかた
8 VCで使える機能

## ゲームの遊びかた

9 ゲームの進めかた
10 画面の見かた
11 パラメータ画面の見かた

## 困ったときは

12 お問い合わせ先

# 1 安全に使用するために

## ごあいさつ

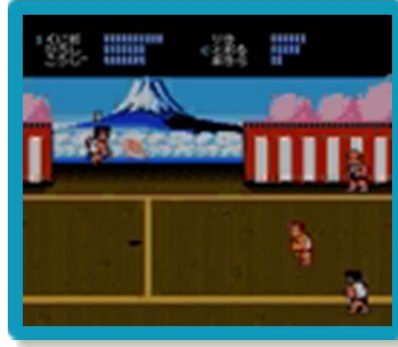
このたびは『熱血高校ドッジボール部』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

## ⚠安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの ⚠ を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、
動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

## 2 ゲーム紹介

『熱血高校ドッジボール部』は、6人対6人でドッジボールを行うアクションゲームです。シュートで相手の体力を奪って倒すハチャメチャなルールで、世界の強豪と戦います。

### ストーリー

くにおくん率いる熱血高校ドッジボールチーム。彼らは持ち前の根性で今日も特訓に励んでいるのだ。目指すは、世界一のドッジボールチームだぞ!!

## 3 操作方法

### 試合中の操作方法

#### 基本の操作方法

| | |
|---|---|
| 移動 | ✚ |
| ダッシュ | ✚同じ方向に素早く2回押す |
| ジャンプ | Ⓐ+Ⓑ |
| ダッシュジャンプ | Ⓐ+Ⓑ（ダッシュ中） |
| ゲームの一時中断・再開 | START（1Pのみ） |

## ボールを持っているときの操作方法

| | |
|---|---|
| ノーマルシュート | Ⓑ |
| ダッシュシュート | Ⓑ（ダッシュ中） |
| ジャンプシュート | Ⓑ（ジャンプ中） |
| ダッシュジャンプシュート | Ⓑ（ダッシュジャンプ中） |
| パス | Ⓐ |
| ジャンプパス | Ⓐ（ジャンプ中） |

※パスやジャンプパスを行う際に✣を押すと、パスする相手を選択できます。

## ボールを持っていないときの操作方法

| | |
|---|---|
| キャッチ | Ⓑ |
| インターセプト（パスカット） | Ⓑ（パスを受ける相手選手の近くでジャンプしたとき） |
| よける | Ⓐ |
| ボールを拾う | Ⓐ/Ⓑ（ボールの近くで） |

## その他の操作方法

| | |
|---|---|
| 項目の選択 | ✚ |
| 決定 | Ⓐ |
| キャンセル | Ⓑ |

## モード選択画面での操作方法

| | |
|---|---|
| ゲームモードの選択 | ✚（1Pのみ） |
| 難易度の変更 | ✚（1Pのみ） |
| 名前入力画面の表示 | SELECT（1Pのみ） |
| ゲームを始める | START（1Pのみ） |

✚と◎、ⒷとⓍ、SELECTとⓎは同じ操作ができます

## 4 1Pと2Pの切り替え

Ⓛ＋Ⓡを同時に押しながらⓎを押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。

※1台の本体では、1Pと2Pを同時に操作することはできません。同時に操作する場合は、2台の本体でダウンロードプレイを行ってください(→5)。

※「えんせい じあい（1P PLAY）」では、2Pに切り替えると操作ができません。1Pに切り替えてください。

※ダウンロードプレイ中は、1Pと2Pの切り替えができません。

## 5 ダウンロードプレイ

### たいこう　じあい（2P PLAY）<br>くらぶかつどう（1～4P PLAY）<br>(ダウンロードプレイ）

『熱血高校ドッジボール部』が保存されている本体がひとつあれば、プレイする人数分の本体同士で通信し、ダウンロードプレイを楽しむことができます。

#### 用意するもの

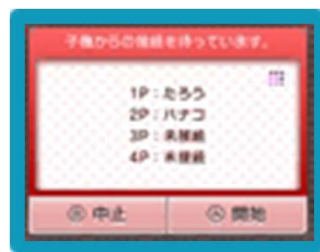
ニンテンドー3DS LL/3DS本体････････････････プレイする人数分の台数（最大4台）

※『熱血高校ドッジボール部』が保存されている本体が1台必要です。

## はじめかた

### ●ソフトを送る側(親機)の場合

1. VCメニューで「ダウンロードプレイをはじめる」をタッチしてください。

2. 同時に遊ぶ子機が接続されたことを確認して、「開始」をタッチしてください。

3. 「たいこう　じあい（2P PLAY）」か「くらぶかつどう（1～4P PLAY）」のどちらかを選んでください。

### ●ソフトを受け取る側(子機)の場合

1. HOMEメニューで「ダウンロードプレイ」のアイコンをタッチし、「はじめる」をタッチしてください。

2. 「ニンテンドー3DSロゴ」をタッチしてください。

3. 『熱血高校ドッジボール部』をタッチし、ソフトをダウンロードしてください。

## 終わりかた

VCメニューで「ダウンロードプレイをおわる」をタッチすると、終了できます。

# 6 ゲームの始めかた

タイトル画面で START を押すと、モード選択画面が表示されます。

## モード選択画面

ゲームモードと難易度を選びます。

※ゲームモードを選んでから、フォーメーション画面（→9）に入るまでに SELECT を押すと、パラメータ画面（→11）が表示されます。

### えんせい　じあい（1P PLAY）

世界の強豪を相手に勝ち抜くモードです。試合に負けるとゲームオーバーです。

### たいこう　じあい（2P PLAY）

2人で対戦します。

### くらぶかつどう（1～4P PLAY）

最大で4人同時にプレイできます。プレイヤーとCOMを合わせて、6人のキャラクターがボールをぶつけ合います。

※「たいこう　じあい」を遊ぶ場合や「くらぶかつどう」を2人以上で遊ぶ場合は、あらかじめダウンロードプレイの準備を行ってください（→5）。
※「くらぶかつどう」を選ぶ場合は、同時に同キャラクターは選べません。

## 名前入力画面

モード選択画面で SELECT を押すと、名前入力画面が表示され、ちーむA（1P）とちーむB（2P）のチーム名と選手名を変更できます。入力が終わったら「おわる」を選びます。

| カーソルの移動 | ✚ |
|---|---|
| 決定 | Ⓐ |
| 1文字戻る | Ⓑ |

# 7 ゲームの終わりかた

プレイ中に HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。
詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

## 8 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

### VC中断機能

HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。
ゲーム中にHOMEを押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。
※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。
※ダウンロードプレイ中は、VC中断機能を使うことはできません。

### VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。
「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。

有効時

無効時

※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

## まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。
バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。
※ダウンロードプレイ中は、まるごとバックアップ機能を使うことはできません。

### まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。
VCメニュー表示中にⓇ＋ START ＋ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

## まるごとバックアップ機能が有効の時

| ゲームを再開 | ゲームを再開します。 |
|---|---|
| まるごと保存 | ゲーム状況をバックアップします。 |
| リセット | タイトル画面に戻ります。 |
| まるごと復元 | まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。<br>※データがある場合のみ表示されます。 |
| ダウンロードプレイをはじめる | ダウンロードプレイをはじめます。 |

●ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは１つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

## まるごとバックアップ機能が無効の時

ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチ、ダウンロードプレイをはじめたいときは「ダウンロードプレイをはじめる」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

# 9 ゲームの進めかた

## フォーメーション画面

試合を行う前に表示され、キャラクターのポジションを変更できます。1（内野手）から順に２～４（外野手）まで選びます。

※「くらぶかつどう」では表示されません。

## 試合を行う

操作キャラクター（→10）を動かして、相手にシュートを当てたり、ボールをキャッチしたりします。操作キャラクターは状況に応じて代わります。

※「くらぶかつどう」では操作キャラクターは代わりません。

### ナイスシュート

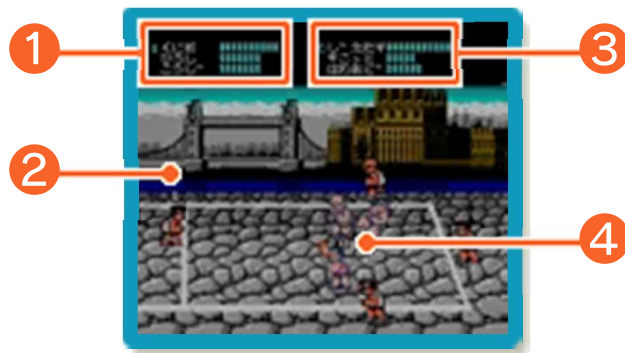
ダッシュせずにジャンプの頂点でシュートするなど、特定の状況でシュートすると、通常より強力な「ナイスシュート」が出ることがあります。

### 必殺シュート

球が消えたり大きく曲がったりと、キャラクターはさまざまな「必殺シュート」を持っています。

## 勝利条件

シュートを当てられた内野手は体力（→10）が減ります。体力がなくなった選手は倒れてしまい、試合を続けられなくなります。
「えんせい　じあい」と「たいこう　じあい」では、相手チームにいる3人の内野手を倒すと勝利です。
「くらぶかつどう」では、自分以外の5人のキャラクターを倒すと勝利です。

## 10 画面の見かた

※画面写真は「えんせい　じあい」のものです。ほかのゲームモードでは、一部の表示が異なります。

### ① 1Pの内野手と体力

操作キャラクターには、名前の左にプレイヤーを表す数字が表示されます。

### ② 操作キャラクター表示

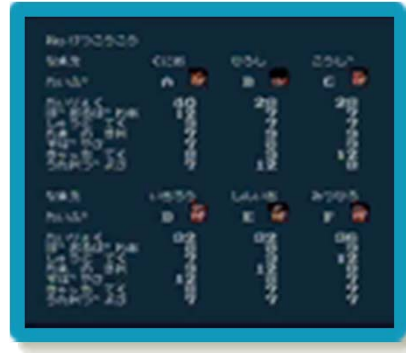
操作中のキャラクターに表示されます。

### ③ COM（2P）の内野手と体力

### ④ ダメージ

シュートで受けたダメージです。

# 11 パラメータ画面の見かた

自分のチームのパラメータが表示されます。「えんせい　じあい」や「たいこう　じあい」の場合、SELECTを押すとCOM（2P）チームのパラメータも表示されます。

## たいぷ

A～Fの6つのタイプがあります。

●A

「たいりょく」と「ぼおるぱわあ」が高く、「すばやさ」が低めです。

●B

「うたれづよさ」が高く、「たいりょく」と「ぼおるぱわあ」が低めです。

●C

「きゃっち　てく」が高く、「たいりょく」と「しゅうと　てく」が低めです。

●D

「すばやさ」が高く、「うたれづよさ」と「しゅうと　てく」が低めです。

●E

「たまのきれ」が高く、「きゃっち　てく」と「うたれづよさ」が低めです。

●F

「しゅうと　てく」と「ぼおるぱわあ」が高く、「すばやさ」が低めです。

## たいりょく

内野手になったときの体力です。

## ぼおるぱわあ

高いほど「ダッシュジャンプシュート」を当てたときのダメージが大きくなります。

## しゅうと　てく

高いほど「ナイスシュート」が出やすくなります。

## たま　の　きれ

変化球の曲がりぐあいを表します。

## すばやさ

移動の速さを表します。

## きゃっち　てく

高いほど、キャッチで相手のシュートを止めやすくなります。

## うたれづよさ

高いほど、シュートを当てられたときのダメージが小さくなります。

## 12 お問い合わせ先

『熱血高校ドッジボール部』
に関するお問い合わせ先

アークシステムワークス株式会社

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。